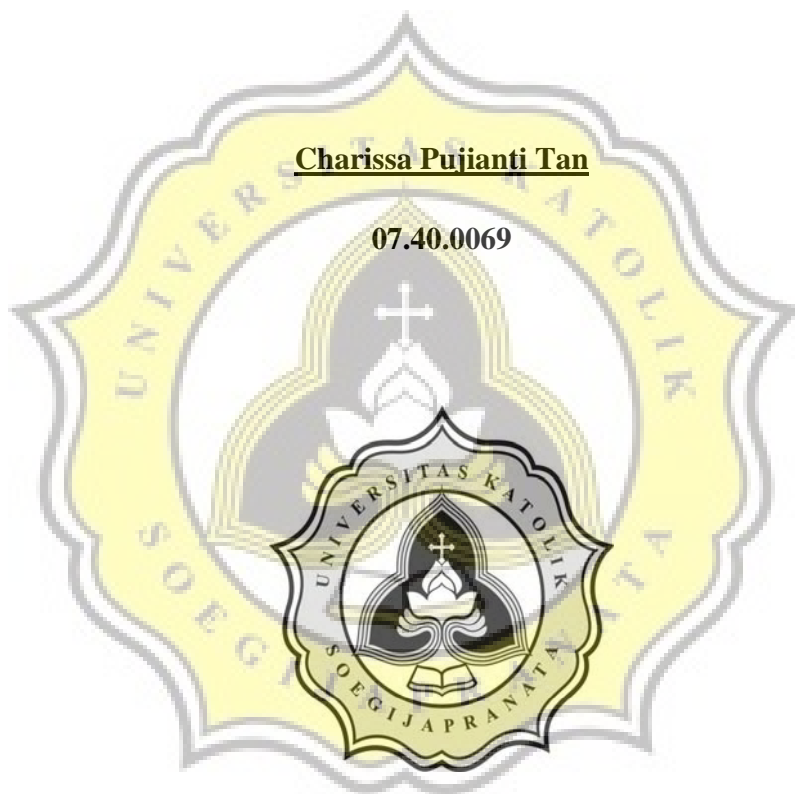


**FAKTOR-FAKTOR PENDUKUNG *GAME ADDICTED*
PADA MAHASISWA KOST**

S K R I P S I



Charissa Pujianti Tan

07.40.0069

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2011

i

**FAKTOR-FAKTOR PENDUKUNG *GAME ADDICTED* PADA MAHASISWA
KOST**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Psikologi

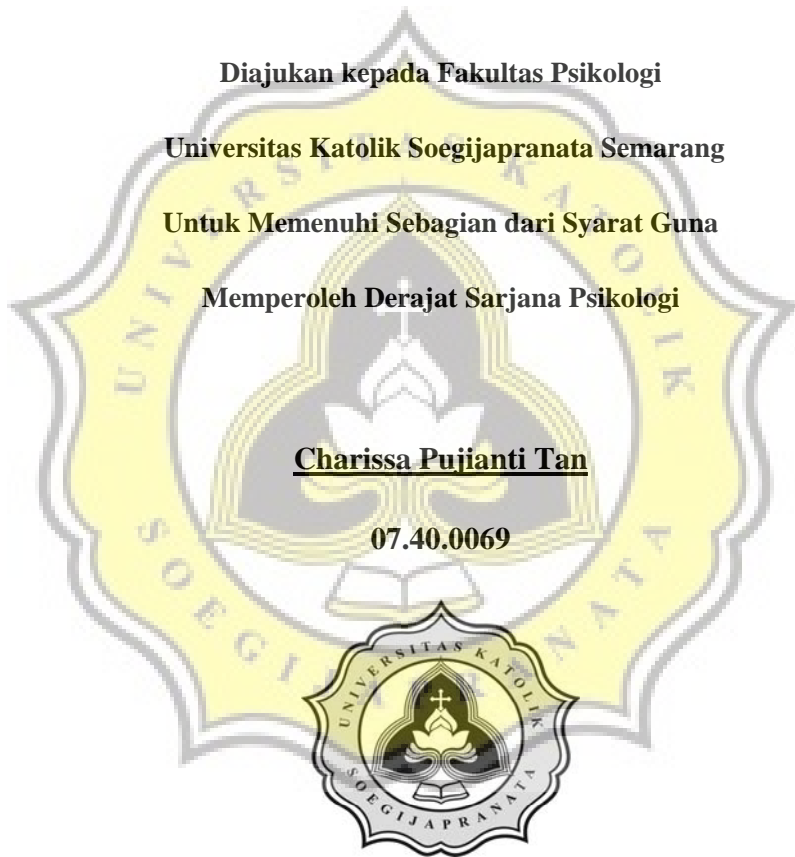
Universitas Katolik Soegijapranata Semarang

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Guna

Memperoleh Derajat Sarjana Psikologi

Charissa Pujiанти Tan

07.40.0069



FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

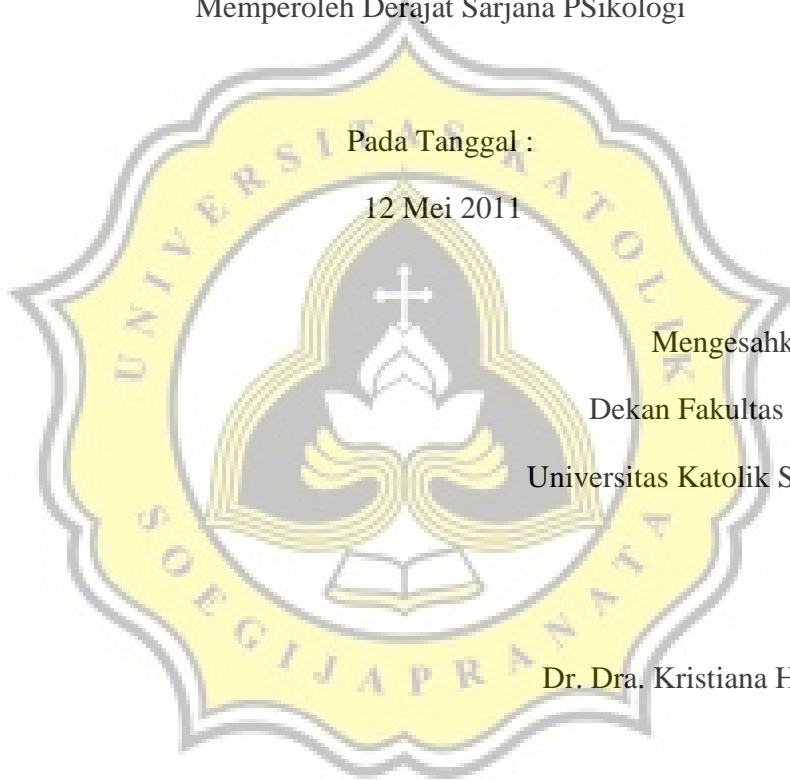
SEMARANG

2011

HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang
Dan Diterima untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Guna
Memperoleh Derajat Sarjana PSikologi

Pada Tanggal :
12 Mei 2011



Mengesahkan
Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Soegijapranata,

Dr. Dra. Kristiana Haryanti, MSi

Dewan Penguji:

- | | |
|-----------------------------------|-----|
| 1. Dr. Y. Bagus Wismanto, M.Si | () |
| 2 . Dra. Emmanuela Hadriami, M.Si | () |
| 3. Drs. Y. Sudiantara. M.Si | () |

MOTTO



Segala sesuatu indah tepat pada waktunya

(Pengkotbah 3:11)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya sederhana
ini

Sebagai wujud syukurku kepada
Tuhan Yesus Kristus

Dan wujud terima kasihku kepada
Papa, Mama,

Kedua kakakku dan kakak iparku
yang kusayang,

Sahabat-sahabatku yang slalu setia

Bersama dalam suka maupun duka.

Ucapan Terima Kasih

Penulis tidak bisa bersandar hanya pada pengetahuan diri sendiri, sebab alangkah terbatasnya pengetahuan yang dimiliki penulis. Skripsi ini selesai dengan hutang kesabaran kepada orang-orang yang telah membantu riset, membagikan pengalaman hidupnya dan bersedia meluangkan waktunya untuk memperkaya penulis. Inilah saat yang paling tepat untuk mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus. Terima kasih atas penyertaanNya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.
2. Dra. Th. Dewi Setyorini, SPsi., M.Si dan Dr. Dra. Kristiana Haryanti, MSi selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang dalam masing-masing periodenya yang telah memberikan ijin melakukan penelitian ini.
3. Drs. Y. Sudiantara. B.Th., M.Si, selaku dosen pembimbing utama dalam penulisan skripsi. Terima kasih untuk saran, masukan, bimbingan serta revisinya sehingga skripsi ini selesai disusun.
4. Ibu. Esthi Rahayu. S.Psi, M.Si, selaku Dosen Wali yang membimbing penulis dari semester awal hingga saat ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang bersedia meluangkan waktu untuk memberikan masukan kepada penulis.

6. Seluruh staf Tata Usaha Fakultas Psikologi, Staf perpustakaan pusat dan Staf Perpustakaan Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah banyak membantu penulis dalam memberikan informasi yang mempercepat terselesainya skripsi
7. Subyek-subyek peneliti yang rela meluangkan waktunya untuk membantu peneliti dengan memberikan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.
8. Keluarga. Terima kasih kepada Papa, mama, kedua kakakku atas doa dan dukungannya selama peneliti mengerjakan skripsi hingga bisa terselesaikan.
9. Sahabat-sahabat yang ada di Cirebon. Selalu mendukung dan mendoakan peneliti. Terima kasih untuk Vicky, Yosep, Ony, Dhery, Nana, Nesya.
10. Sahabat-sahabat yang selalu mendukung dan menghibur peneliti ketika merasa jenuh. Terima kasih untuk Celin, T'pie, Whinda, Dewi, Sari, Sherly, Jno, Nancy.

DAFTAR ISI

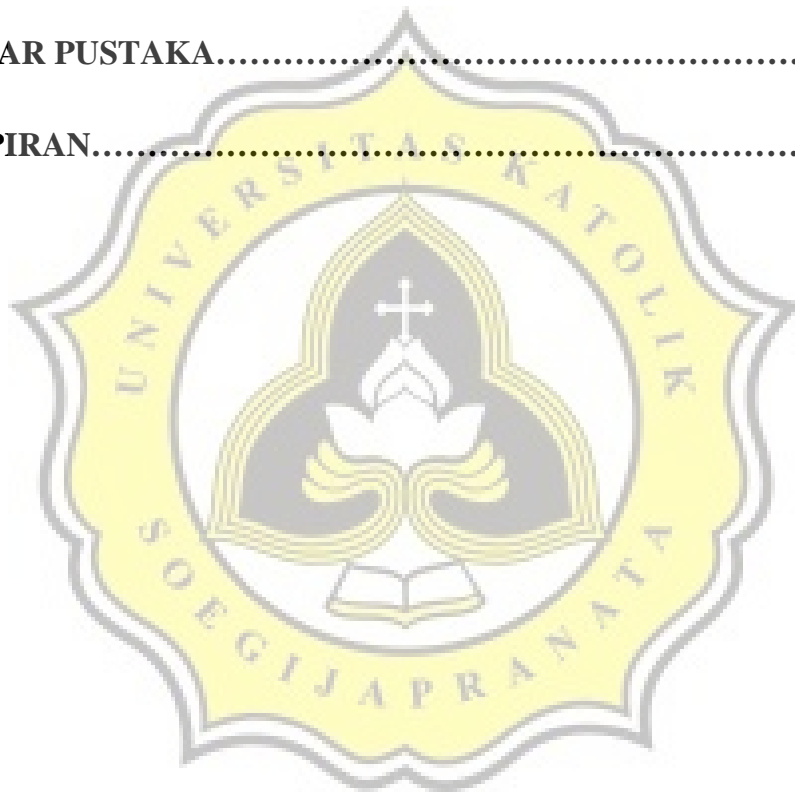
Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Tujuan Penelitian.....	9
C. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Pengertian <i>Game Addicted</i>	10
1. Pengertian <i>Addicted</i>	10
2. Pengertian <i>Game online</i>	11

3. Pengertian <i>Game addicted</i>	12
B. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi <i>Game Addicted</i>	14
C. Gejala-gejala <i>Game Addicted</i>	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
A. Paradigma Penelitian Kualitatif.....	21
B. Subyek Penelitian.....	22
C. Metode Pengumpul Data.....	23
D. Metode Analisis dan Penafsiran Data.....	25
E. Kriteria Keabsahan Data dalam Penelitian Kualitatif.....	28
BAB IV PERSIAPAN DAN PELAKSANAAN PENELITIAN.....	30
A. Orientasi Kancan Penelitian.....	30
B. Persiapan Penelitian.....	32
C. Pelaksanaan Penelitian.....	32
D. Hasil Penelitian.....	34
1. Subyek Pertama.....	34
a. Identitas Subyek.....	34
b. Hasil Observasi.....	35

c. Hasil Wawancara.....	37
d. Perilaku Bermain <i>Game Online</i> Pada Mahasiswa.....	39
2. Subyek Kedua.....	43
a. Identitas Subyek.....	43
b. Hasil Observasi.....	44
c. Hasil Wawancara.....	45
d. Perilaku Bermain <i>Game Online</i> Pada Mahasiswa.....	46
3. Subyek Ketiga.....	49
a. Identitas Subyek.....	49
b. Hasil Observasi.....	51
c. Hasil Wawancara.....	53
d. Perilaku Bermain <i>Game Online</i> Pada Mahasiswa.....	54
4. Subyek Keempat.....	58
a. Identitas Subyek.....	58
b. Hasil Observasi.....	59
c. Hasil Wawancara.....	60
d. Perilaku Bermain <i>Game Online</i> Pada Mahasiswa...	62

BAB V	PEMBAHASAN.....	65
BAB VI	PENUTUP.....	74
	a. Kesimpulan.....	74
	b. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....		78
LAMPIRAN.....		81



DAFTAR TABEL

Halaman

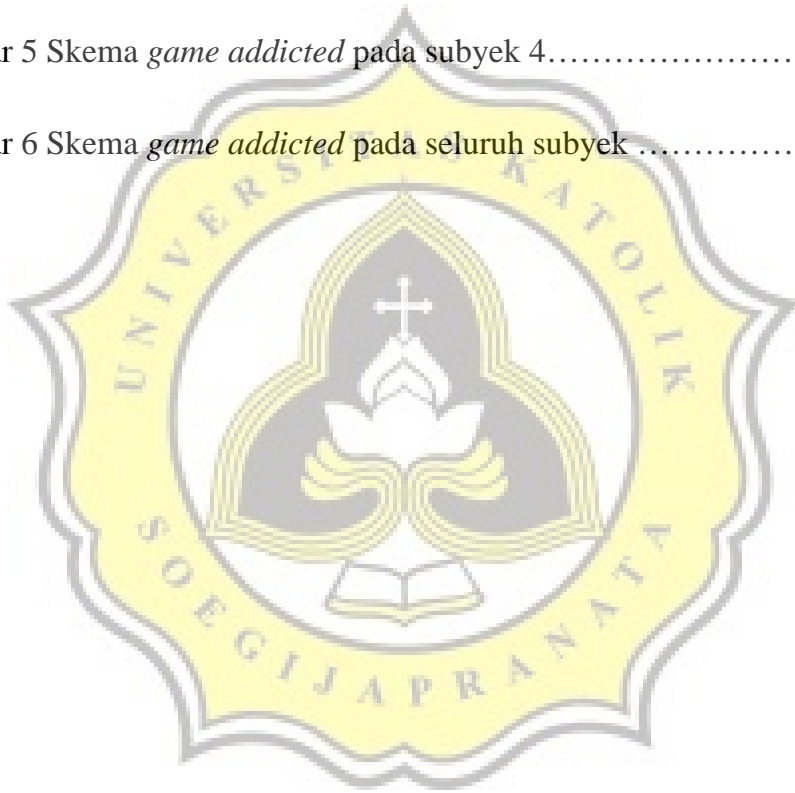
Tabel.1. Pertemuan Peneliti dengan Subyek.....	33
--	----



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1 Proses Analisis Data.....	27
Gambar 2 Skema <i>game addicted</i> pada subyek 1.....	42
Gambar 3 Skema <i>game addicted</i> pada subyek 2.....	48
Gambar 4 Skema <i>game addicted</i> pada subyek 3.....	57
Gambar 5 Skema <i>game addicted</i> pada subyek 4.....	64
Gambar 6 Skema <i>game addicted</i> pada seluruh subyek	73



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara.....	82
Lampiran 2 Observasi.....	84
Lampiran 3 Data Reduksi Hasil Wawancara.....	85
Lampiran 4 Surat Kesedian Subyek.....	106

